
O Machinima como Artíficio do Capitalismo Cognitivo na Indústria dos Games¹

Rodolfo Alves de Araújo²
Thiago Falcão³
Universidade Federal da Paraíba, PB

RESUMO

Este artigo busca compreender como os *machinimas* (narrativas produzidas dentro do jogo por outros jogadores) estão circundados por um capitalismo pós-industrial e imaterial na indústria dos jogos. O objetivo é empreender uma discussão inicial acerca dessas relações através de conceitos como: capitalismo cognitivo, trabalho imaterial e *playbor*. Para tanto, foi feita a análise de conteúdo de um vídeo do canal de *machinimas* do *fortnite* “Mr. Boney”. Deste modo, pretendemos fomentar e contribuir com a discussão de uma dimensão política nos *games studies*.

PALAVRAS-CHAVE: Capitalismo cognitivo; *Machinimas*; Trabalho imaterial.

Introdução

A indústria dos jogos é permeada por subculturas, como *modders* e *machinimas*, que emergem da produção criativa de jogadores e que continuam a agregar valor aos jogos. *Machinima* “é uma técnica de produção de vídeo que usa mecanismos geradores de gráficos em tempo real, como videogames, para produzir imagens em movimento” (NITSCHE, 2008, p.1). Em uma definição mais usual, *machinimas* são um tipo de filme que opera uma hibridização entre mídias, estabelecendo um diálogo entre procedimentos do game e da cultura audiovisual. O desenvolvimento desse fenômeno, desde a década de 1990, revela muito sobre a capacidade prática dos jogadores em transformar os ambientes de jogo em estúdios. Essas produções estabelecem uma via de consumo paralela ao da desenvolvedora e contribui para a relevância cultural do jogo nos meios digitais.

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Curso de Comunicação e Culturas midiáticas da UFPB e-mail: rodolfo.alves@academico.ufpb.br

³ Professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Culturas midiáticas da UFPB. Email: thiago.falcao@academico.ufpb.br

Dessa forma, o *machinima*, assim como os *mods* – legado da cultura hacker – é uma expressão artística que ganhou relevância e notoriedade, de tal forma, que passou por um deslocamento de percepção de prática subversível, devido ao uso da propriedade intelectual da desenvolvedora, à fonte de inovação e lucro. Por essa perspectiva, as editoras foram permitindo gravações e disponibilizando ferramentas para este fim. No entanto, essa disponibilização pode ser interpretada mais como um estímulo à produção de conteúdo voluntária do que uma benevolência em atender uma demanda de seu público. Então, percebemos essas produções aliadas à objetivos de expansão e acumulação dentro da indústria dos jogos.

Portanto, essa discussão nos leva a refletir sobre o vetor político-econômico em que produções *machinimas* estão inscritas dentro da indústria dos jogos. Assim, o objetivo deste artigo é iniciar uma discussão acerca da instrumentalização do *machinima* dentro da lógica de acumulação inerente ao capitalismo pós-industrial.

Problematizar esse fenômeno a partir de uma perspectiva do capitalismo pós-industrial é importante para entender como ele se encaixa na lógica de acumulação capitalista. Pois, nos parece justo afirmar que este fenômeno faz parte da engrenagem de acumulação de capital dentro da indústria, no qual as figuras do jogador e de seu trabalho imaterial passam a ser peça fundamental para as desenvolvedoras. Além disso, é importante destacar a relevância da pesquisa para a compreensão das formas de trabalho que emergem dessa relação, afinal, existe um labor no ato de se criar narrativas em ambientes virtuais.

Este artigo será conduzido através de uma pesquisa bibliográfica, discutindo conceitos de forma introdutória e trazendo algumas reflexões. O propósito é efetuar apontamentos, visando uma percepção nova dos *machinimas* dentro da indústria dos jogos e sua posição fundamental dentro da lógica de acumulação do capital.

Apropriação na Indústria dos Games

O surgimento da tecnologia e da jogabilidade dos jogos digitais foi um ponto chave para a emancipação criativa de jogadores. Como primeiro exemplo, podemos apontar os *game mods*, que apesar de ter uma origem mais ligada ao início dos jogos eletrônicos, foi visto como uma prática primordial para a cultura dos jogos. Sihvonen (2009, p. 49) afirma que *mods* “é a atividade de criação e adição de conteúdo personalizado [...] por jogadores a jogos de computador existentes (comerciais). Estas

adições podem ser complementares [...] ou pode resultar em um jogo inteiramente novo”. Uma boa ilustração sobre essa definição é uma das franquias mais famosas do mundo, *Counter Strike* (1999), que nasceu de um *mod* feito por um dos jogadores do game *half-life* (Valve, 1998). Os percussores desses *mods* - Minh Le⁴ e Jess Cliffe⁵-, inclusive, foram contratados pela Valve para continuar a trabalhar no desenvolvimento da franquia.

Pelo lado da técnica, enquanto atividade semi-ilícita, os *modders* utilizavam ferramentas não oficiais para conceber tais alterações. Contudo, com o aumento exponencial dessa prática, as desenvolvedoras incorporaram ferramentas oficiais como um aceno ao envolvimento das comunidades a essas intervenções. Sihvonen (2009, p. 49) afirma que isto é uma forma de alavancar o sucesso dos *mods* a fim de repetir histórias de sucesso como de *Counter Strike*.

Essas modificações também foram indispensáveis para jogadores que produziam narrativas *machinimas*, pois, a alteração de personagens, cenários, paisagens etc., permitia diversificar essas produções que utilizavam apenas a *engine* do jogo. Portanto, os *mods*, não reconfiguram apenas a experiência do consumo de um determinado jogo, mas também modelam produções *machinimas*.

1.1.Dos *Mods* aos *Machinimas*

Os *machinimas*, por sua vez, possuem seu marco inicial com o game *quake* (Id Software, 1996) e aos poucos foi se legitimando enquanto meio de expressão narrativa entre jogadores. Em 1996 foi circulado um filme feito dentro do jogo intitulado “*Diary of a camper*”, e assim foi concebida a primeira narrativa gravada em um jogo. Deste modo, o gênero FPS foi o primeiro a ser explorado para filmes baseados em games (Lowood, 2007, p. 20). Anos depois, o jogo *the sims 2*, despontava no cenário com as ferramentas específicas para gravação, além de ter sido o responsável, através dos *machinimas*, pela expansão dos games no YouTube.

Na década de 2000, os *machinimas* do *the sims 2* (Electronic Arts, 2004) se tornaram numerosos no YouTube; recriações de videoclipes, séries e programas de tv, eram os mais produzidos no jogo. O jogo se tornou um atrativo para esta prática por ter

⁴ https://counterstrike.fandom.com/wiki/Minh_Le

⁵ https://counterstrike.fandom.com/wiki/Jess_Cliffe

sido o primeiro a oferecer ferramentas de captura, mas também pelas ações, interações e itens diversos que o jogo disponibilizava através da customização dos personagens. Ao longo dos lançamentos da franquia, gráfico e design foram constantemente aperfeiçoados, possibilitando um ambiente propício para o *fandom* do jogo em suas criações. Contudo, *the sims* não é o único jogo conhecido por seus *machinimas*.

O jogo *halo: combat evolved* (Bungie, 2001)⁶ foi o ambiente da narrativa mais famosa realizada até hoje em um jogo: *Red vs. Blue*⁷. A série, produzida pela empresa *Rooster Teeth*, é exibida desde 2003 e atualmente está em sua 17ª temporada. O *machinima*, do gênero comédia, ironiza ao próprio jogo em sua narrativa e demarca sua filiação a ele utilizando cenários sem modificações. Nesse sentido, *Red vs. Blue* entra na categoria de *machinimas* que Nitsche (2007) denomina de “*inside-out*”, no qual o jogo ainda se faz presente através de alusões ao seu universo e a incorporação da *engine* em seu conteúdo se tornam uma constante.

Dito isto, podemos inferir que, desde as modificações aos *machinimas*, as empresas de jogos tiveram que lidar com a expansão da criatividade dos jogadores; por esse lado, podemos afirmar que a indústria dos jogos foi bem mais flexível do que outras indústrias do entretenimento. Entretanto, as empresas de jogos incorporaram essa criatividade com o intuito de explorá-la como fonte de inovação e de lucro.

Partindo deste ponto, podemos pensar em alguns conceitos que dão base para este argumento. Refletindo, assim, sobre a real conjuntura em torno deste fenômeno a partir do capitalismo pós-industrial e imaterial que o mundo conheceu com as últimas fases do capitalismo.

Trabalho imaterial

As fases do capitalismo ao longo do tempo possibilitaram mudanças tecnológicas em termos de agilidade de produção, mas também ao tipo de trabalho por ela exigido. O capitalismo industrial trouxe a substituição do trabalho manual pela mecanização e a expansão da produtividade em larga escala. Essas características foram consideradas uma pedra angular para o desenvolvimento econômico que se estabelecera nos períodos históricos que marcam essa industrialização. Do mesmo modo, o

⁶ A desenvolvedora atual do jogo é a 343 *industries* e continua a ser distribuído pela Microsoft.

⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/c/roosterteethanimation/featured>

capitalismo pós-industrial também trouxe mudanças significativas que prevalecem até hoje. Esse período marca a passagem da produção de bens materiais para a produção de bens imateriais, através, principalmente, do contínuo avanço das tecnologias de informação e da comunicação. Além de também pautar-se pela ascensão da produção de serviços, da globalização e da consolidação do neoliberalismo – isto é, essa mudança não é apenas tecnológica e econômica, mas também política: não há como pensar o papel do conhecimento na produção de bens sem levar em consideração o capitalismo neoliberal. Assim, é preciso considerar que essas fases ilustram a transformação da acumulação de capital com a incorporação do trabalho imaterial como fator de produção.

Trabalho imaterial é uma designação importante para compreender o aspecto central das formas de trabalho que utilizam o conhecimento como matéria prima. Portanto, esse conceito demonstra muito sobre a mudança nos modos de produção capitalista. Como indicam Michael Hardt e Antonio Negri (2002, p. 311) “Como a produção de serviços não resulta em bem material e durável, definimos o trabalho envolvido nessa produção como trabalho imaterial – ou seja, trabalho que produz um bem imaterial, como serviço, produto cultural, conhecimento ou comunicação”. Desse modo, ela é uma condição suficiente para compreender a exploração da subjetividade pelo fluxo de produção imaterial e, conseqüentemente, a mudança no paradigma do trabalho.

Nick Dyer-Witheford e Greig de Peuter (2009, p. 4) afirmam que “trabalho imaterial é a atividade da qual o capital avançado depende em seus setores mais dinâmicos e estratégicos”. Então, percebe-se que a imaterialidade do trabalho incidiu sobre os diversos âmbitos da produção capitalista, refletindo sobre os vários segmentos, mas, principalmente, sobre a indústria do entretenimento, do qual, inclusive, os videogames fazem parte – iremos nos ater a isso mais a frente neste artigo. De toda forma, parece ser factível a força do capital em reconhecer no ser social formas de sabedoria, criatividade e sensibilidade, que acabaram por provocar uma mutação ou mesmo rompimento com o modelo fordista⁸ de produção.

Neste sentido, Maurizio Lazzarato e Antonio Negri (2001, p.26) compreendem que “esta forma de atividade produtiva não pertence somente aos operários mais

⁸ O fordismo caracteriza um estágio da produção industrial criado por Henry Ford que diz respeito a um período fabril onde o trabalho assume seu aspecto mais material e mecânico do labor através das linhas de montagem.

qualificados: trata-se também do valor de uso da força de trabalho, e mais genericamente da forma de atividade de cada sujeito produtivo na sociedade pós-industrial”. Portanto, a hegemonia do trabalho imaterial como forma predominante necessita de um trabalhador intelectual criativo, mas que não necessariamente a qualificação assuma um papel de centralidade:

Podemos dizer que no operário qualificado, o "modelo comunicacional" já está determinado, constituído, e que as suas potencialidades estão já definidas; enquanto que no jovem operário, no trabalhador precário, no jovem desocupado, trata-se ainda de pura virtualidade, de urna capacidade ainda indeterminada, mas que já contém todas as características da subjetividade produtiva pós-industrial.(LAZZARATO, NEGRI, 2001, p.26)

André Gorz (2005, p.32) é ainda mais preciso ao distinguir conhecimento de saber. O primeiro refere-se ao conhecimento formalizado, tal qual o técnico-científico, que sempre foi elemento de valorização pelo capital (CAMARGO, 2011); o segundo emerge da prática, das experiências pessoais, do cotidiano, etc., ou seja, uma faculdade que não implica necessariamente conhecimentos formalizáveis, codificáveis. (GORZ, 2005). Assim, essas duas visões confluentes indicam que o saber ou a pura virtualidade são elementos de propriedade privada do indivíduo, mas que para o capitalismo é notada como uma aptidão do intelecto no qual logo serve de fonte de exploração no período pós-industrial.

O que queremos destacar é que a conceituação de trabalho imaterial trouxe a tona não apenas um novo regime de trabalho, mas indicou o quão primordial ela torna-se, não só para o regime de produção, mas também para o regime de acumulação. O conceito é importante para entender a base atual da produção de riqueza capitalista, de modo que compreendê-lo tornou-se essencial para vislumbrar as atuais mutações do capitalismo (CAMARGO, 2011).

Nessa perspectiva, é importante caracterizar o início dos jogos eletrônicos a partir das transformações engendradas por trabalhadores imateriais. O jogo *Spacewar*⁹, por exemplo, em 1961, despontava como um marco inicial ao ser consequência de uma intervenção por estudantes das ciências da computação do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) em tecnologias voltadas para uso militar. Apesar de todo contexto de

⁹ Uma criação coletiva de alunos do MIT cujo tema do jogo era uma guerra espacial em que o jogador assumia o controle de uma nave. Para mais informações, consultar o museu do MIT: <http://museum.mit.edu/150/25>

contracultura e de dissidência política que essa experimentação digital estava ligada (DYER-WHITEFORD; DE PEUTER; DE PEUTER, 2009), não há como deixar de reconhecer a ironia que decorre desse momento: “ao libertar computadores e jogos do Pentágono, “desterritorializando-os” do reino da morte nuclear, os hackers inadvertidamente prepararam o terreno para sua “reterritorialização” do capital em forma de mercadoria pura” (DELEUZE; GUATTARI, 1987 apud DYER-WHITEFORD; DE PEUTER, 2009, p.10). No entanto, essa compreensão não se restringe apenas a criação de jogos através de programação pelos institutos de tecnologia das faculdades. A estratégia de cooptação das capacidades criativas dos jogadores também nos fornece diversos exemplos que podem ilustrar a visão de Deleuze e Guattari (1987). *Molotov Alva* e sua busca pelo Criador: Uma Odisséia do Second Life¹⁰ é um exemplo de documentário *machinima* produzido por Douglas Gayeton¹¹ e que logo em seguida foi “reterritorializado” por uma subsidiária da *Time Warner* que adquiriu os direitos de transmissão na América do Norte. No Brasil, um acontecimento relevante, foi a parceria do canal TNT com o canal de *machinimas* RaoTv¹² que teve a finalidade de realizar produções que auxiliassem em coberturas de premiações norte americanas.

De modo geral, a exploração da subjetividade conflui para o entendimento de que o trabalho imaterial é uma ponte para o conceito de capitalismo cognitivo. Tal conceito parte do princípio de que o tempo do trabalho, como valor de troca, perde a centralidade para estabelecer um novo momento do capitalismo baseado no conhecimento.

Capitalismo Cognitivo

O processo de desindustrialização pela qual as economias capitalistas passaram, foi o principal motor para o estabelecimento de um modelo baseado no conhecimento. Apesar de o conhecimento mostrar-se presente no capitalismo clássico, foi apenas com a ascensão do neoliberalismo que ela ganhou caráter estratégico. Dyer-Witthford e De Peuter (2009) com base na teoria de Carlo Vercellone (2007) afirmam que o conceito de capitalismo cognitivo se refere a um sistema de produção no qual o conhecimento

¹⁰ Título original: *Molotov Alva and His Search for the Creator: A Second Life Odyssey*

¹¹ <https://www.imdb.com/name/nm2058109/>

¹² Link do canal: <https://www.youtube.com/channel/UCFzNesgMSlpWPFWLMSJoetQ>

desempenha um papel fundamental e que marca a continuidade de imperativos capitalistas como o lucro e o regime salarial. Deste modo, a obtenção de lucro continua a ser um objetivo central e o valor de troca do trabalho não passa a ser apenas o tempo, mas também o conhecimento. Portanto, o capitalismo cognitivo não representa um momento de crise ou ruptura do sistema capitalista, mas uma passagem para outras formas de exploração. Ademais, o conceito também levanta o debate sobre até que ponto as revoluções da tecnologia são protagonistas dessa mudança.

Vercellone (2005, p.7) ressalta que o conceito de capitalismo cognitivo não pode ser reduzido a uma revolução do computador. Similarmente, Bresser-Pereira (2011, p.16) afirma que é discutível que essa revolução tenha produzido tanto conhecimento e que na verdade o que ela produziu em massa foi à informação. De fato, não há como fazer esse tipo de generalização, contudo, é indispensável reconhecer que desde a contínua evolução das tecnologias de informação, o progresso técnico foi o alicerce para a extração do conhecimento como matéria prima, portanto, não há como indissociar a ligação entre capital, conhecimento e tecnologia. Em suma, Dyer-Witthford e De Peuter (2009) sintetizam o conceito:

O capitalismo cognitivo, portanto, enfatiza a dependência das empresas corporativas no pensamento - a cognição - de seus trabalhadores e a dimensão distintamente cognitiva das "formas de propriedade [isto é, propriedade intelectual] das quais depende a acumulação de capital. (DYER-WHITEFORD; DE PEUTER, 2009, p.37)

Essa dependência elenca características básicas que o capital cognitivo compartilha em cada um dos setores que tem o conhecimento como força motriz, porém, uma delas nos chama a atenção. Segundo Dyer-Witthford e De Peuter (2009, p.38) “primeiro, eles confiam e frequentemente produzem software destinado a registrar, gerenciar, manipular, simular e estimular atividades cognitivas”. Embora essa seja uma compreensão macro sobre a criação de jogos dentro de uma lógica organizacional e corporativista, podemos levar essa discussão para o aparato montado pelas desenvolvedoras para gerenciar e estimular atividades criativas dos jogadores. Por exemplo, um jogo ao disponibilizar um sistema de *replay* com diversos modos de câmera, focos, planos, etc., o propósito é que os jogadores tenham uma série de recursos para não apenas estudar partidas anteriores, mas para explorar uma gama de usos que favoreçam estilos de vídeo e divulguem o jogo, tais como: vídeos de *gameplay*,

highlights, *machinimas*, entre outros. São produções que advém dos jogos, mas que cada um possui sua singularidade.

Mais do que espaços de interação, os jogos, como produtos culturais, proporcionam uma formação de subprodutos que estão à margem das desenvolvedoras, mas que são primordiais para a relevância dos seus catálogos e que são objetos valiosos para uma reflexão crítica. A inovação que resulta do conhecimento e da criatividade dos jogadores é cada vez mais uma condição para o triunfo das desenvolvedoras em busca de ascensão nos meios digitais. Em razão disso, é pertinente o debate acerca dessa contínua dependência de um jogador-produtor que personifica as capacidades do trabalho imaterial (DYER-WHITEFORD; DE PEUTER, 2009).

Playbor: uma análise do canal Mr Boney

A percepção da mobilização dos jogadores como mão de obra para o trabalho imaterial ajuda a justificar um olhar sobre a compreensão do conceito que Julian Kucklick (2005) vai chamar de *playbor* (*play+labor*). Sua conceituação está ligada a “um neologismo que captura perfeitamente o híbrido de trabalho e diversão” (DYER-WHITEFORD; DE PEUTER 2009, p.23). Deste modo, as fronteiras que determinam o que é trabalho e o que é lazer, quando pensamos em *games*, começam a ficar imprecisas e todo um ecossistema de exploração da subjetividade dos jogadores manifesta-se de diferentes formas. O *machinima* fornece um corpus de análise para ilustrar a essência do *playbor* e compreender a contextualização desse estilo de vídeo dentro do capitalismo pós industrial.

Tomemos como ponto de partida o jogo *Fortnite*¹³(*Epic Games, 2017*). *Fortnite* é atualmente um dos jogos mais populares, com mais de 200 milhões de usuários no mundo todo, e um dos responsáveis pela consolidação do gênero *Battle Royale* – apesar de possuir outros três modos: Festa *Royale*, Modo Criativo e Salve o Mundo. O jogo possui uma estética *cartoon* que o distingue fortemente de seus concorrentes, além de frequentes atualizações que revela um modelo de negócio baseado em serviços e não em produtos – o download do jogo é gratuito, contudo, sua experiência completa é condicionada por um investimento financeiro, portanto, as frequentes atualizações

¹³ Disponível em: <https://www.epicgames.com/fortnite/pt-BR/home>

renovam as experiências do jogador e encaminham um continuum dos gastos dentro do jogo.

Dito isto, o jogo serve de ambientação para diversas produções, incluindo *machinimas*. O canal que faz parte dessa análise é Mr Boney¹⁴ que possui 338 mil inscritos e mais de 28 milhões de visualizações no YouTube, e que tem a maior parte do seu conteúdo voltado para essas produções. O vídeo a ser analisado é intitulado “Como fazer *machinimas* no *fortnite*¹⁵, postado em 29/04/2019 com a seguinte descrição: “Saudações povo. Hoje ensinarei como fazer *machinimas* incríveis no Fortnite Battle Royale. Me apoie na loja do Fortnite: mrboney”.

Vamos a descrição do conteúdo do vídeo. O produtor do canal começa explicando o que são *machinimas* e justificando que a motivação do vídeo é ajudar a melhorar a qualidade de outros canais, pois havia apenas dois canais reconhecidos de *machinimas* do *fortnite* (Mr Boney e Fortflix). Em seguida, ele começa a elencar passos para se produzir *machinimas* no jogo que iremos apresentar na ordem em que é apresentada no vídeo. Passo 1: Roteiro com início, meio e fim, em razão de ajudar a ter uma história em mente antes de entrar no modo criativo; Passo 2: ter um plano de coisas básicas a serem usadas: *skins*, armas e itens, *emotes*, horário das cenas e preparação do cenário; Passo 3: Atuação - convidar amigos que vão te ajudar seguindo suas ordens, pois dirigir um *machinima* é como se você fosse um diretor de cinema que precisa instruir os atores; Passo 4: Gravação - renomear os *replays* da partida para ficar organizado na hora da gravação e orientações para os usos de modos de câmera; Passo 5: Gravação - sugestão de programas. Passo 6: Edição – sugestão de programas.

Após o produtor elencar os passos que ele considera primordial nessas produções, ele faz a seguinte reflexão sobre o trabalho de produzir *machinimas*: “Eu sei que você pode ter achado muito trabalhoso, mas é tentando que a gente consegue. Acho muito bom que vocês se interessem tanto e me peçam bastante para ensinar a fazer *machinimas*, espero que isso dê inspiração pra vocês criarem coisas dentro do jogo. Acho que deu para vocês notarem, mas o trabalho que eu e o Forflix (canal parceiro) temos nos vídeos, não é brincadeira. Muita gente não levantaria o dedo para fazer 10% do que a gente faz apenas para colocar um sorriso na cara de vocês. Lembrando que eu não faço apenas vídeos *machinimas*, faço vários outros vídeos. Então, peço de verdade,

¹⁴ Link do canal: <https://www.youtube.com/c/MrBoney/about>

¹⁵ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=IUh2bGf8Bc4&ab_channel=MrBoney

valorizem os youtubers que se esforçam para criar algo decente e retribuam o tempo que os criadores gastam apenas para entreter vocês. Entendam que nós temos a nossa vida, nosso trabalho, nosso tempo. Ficar enchendo o saco “cadê João Henrique, Cleyton e Robson” (nome dos personagens de séries do canal), não vai nos motivar. A gente já passa por muita coisa para fazer esses vídeos para vocês. Quer ajudar? clica no like, isso ajuda demais. Espero que tenham gostado e se inspirem com esse vídeo. Agora voltamos com a nossa programação normal.”

Diante do exposto, temos algumas considerações. A justificativa do produtor em ensinar a criar *machinimas* aponta dois panoramas: (i) a demanda dos espectadores de seu canal em aprender a criar, revela um fetiche dos jogadores em também se tornarem produtores de conteúdo no YouTube, o que também leva a uma compreensão sobre a cobiça pela fama e pelo reconhecimento da comunidade gamer, (ii) é uma atividade tão desprendida da dimensão do trabalho que ele replica o seu conhecimento gratuitamente a outros jogadores, o que revela talvez que, mesmo reconhecendo o labor existente dessas criações, ainda seja algo que está afeiçoado ao âmbito do lazer.

No segundo momento do vídeo surgem as dicas de gravação dada pelo produtor que descreve o fluxo de trabalho imaterial: os processos de criação de *machinimas* inclui direção, edição, dubladores, personagens, exploração do modo criativo e manejo do sistema de replay. O modo criativo e o *replay* são sugestivos do aprimoramento que a Epic Games espera dos seus criadores, ou seja, a quantidade de recursos disponíveis para construções no modo criativo e a diversidade das funções de replay tornam-se um estímulo para produções de conteúdo.

Na terceira e última parte do vídeo, o produtor faz uma espécie de desabafo que indica as relações conflituosas que decorrem da criação de *machinimas* em seu canal. Ele reconhece que o trabalho para criar não é brincadeira e que produz outros tipos de vídeo, evidenciando, assim, a multiplicidade de funções que se desdobra do seu trabalho imaterial e que “passam a exigir criatividade, iniciativa, conhecimentos diferenciados, capacidade de comunicação e cooperação” (LAZZARATO, 1996, p. 133). Neste relato, ele deixa claro o direito de seu labor e a dedicação empreendida para suas criações e que, portanto, deve ser recompensado pelos mecanismos da plataforma YouTube através do *like*.

Já na descrição do vídeo há uma particularidade que situa o canal perfeitamente dentro das estratégias da Epic Games: “Me apoie na loja do Fortnite: mrboney”. Esse

apoio solicitado pelo criador diz respeito ao programa “Apoie um criador¹⁶” que foi lançado com a finalidade de remunerar produtores de conteúdo do fortnite. O programa tem toda uma estrutura de remuneração condicionada pelo valor gasto dos jogadores que decidem apoiar um criador de conteúdo na loja do fortnite ou da Epic. Isso acontece da seguinte maneira: toda vez que um jogador usa um código (no nosso exemplo o código seria: mrboney) na loja do fortnite ou da Epic Games, o criador de conteúdo recebe 5\$ a cada 10.000 v-bucks (moeda do jogo) gastos. Assim, o trabalho cognitivo desse produtor não passa a ser regido por um regime salarial direto com a desenvolvedora, mas por um regime de plataforma que “se torna cada vez mais evidente e relevante para iluminar questões relacionadas à articulação entre trabalho, jogo e capital.”(FALCÃO; MARQUES, 2020, p. 62)

A vista disso, o que a Epic faz é capturar esse fluxo de trabalho imaterial através do programa apoie um criador, criando regras para sua inserção no programa e enquadrando num regime de trabalho informal, mesmo reconhecendo na descrição do programa que essas produções agregam valor as desenvolvedoras: “O programa Apoie-um-Criador recompensa os Criadores pela exposição dada aos desenvolvedores de jogos.”¹⁷ Dessa forma, a figura de um jogador *playbor* é dado voluntariamente e gerido pela Epic, que por sua vez, edita normas que precisam ser obrigatoriamente seguidas. Então, no final das contas a liberdade de criação ainda precisar ser um sinônimo de sujeição as regras da Epic Games.

Assim sendo, a desenvolvedora se reorganiza no capitalismo pós-industrial diante dessas produções ao mediá-las em uma dimensão econômica. Nessa lógica, dentro de um contexto econômico neoliberal, temos a transformação do tempo e do desejo do jogador em valor econômico, “seja na forma público-mercadoria ou na forma de trabalho não pago quando a empresa se apropria do valor gerado pelo uso criativo e inovador de seus produtos por indivíduos específicos em contextos específicos (SANTOS; FERREIRA, 2008, p. 85).

Portanto, através da figura do *playbor*, emerge uma conjuntura de produções *machinimas* do fortnite que, não só cria uma relação de consumo com o produto da desenvolvedora, bem como a divulga para potenciais jogadores. O que a Epic Games faz efetivamente é incorporá-la em suas estratégias de expansão através de um regime

¹⁶ Disponível em: <https://www.epicgames.com/affiliate/pt-BR/overview>

¹⁷ Disponível em: <https://www.epicgames.com/fortnite/pt-BR/news/support-a-creator-faq?lang=pt-BR>

de plataformização em que a figura do *playbor* e de seu trabalho imaterial são imprescindíveis para seu regime de acumulação, afinal, toda desenvolvedora necessita de engajamento em plataformas como YouTube e Twitch para sua relevância como produto cultural.

Considerações Finais

Diante do exposto, entendemos primeiramente que não é justo cristalizar o *machinima* como algo independente de sua premissa laboral, isso quer dizer que existe um trabalho imaterial circunscrito pelo capitalismo cognitivo que não deve ser desvinculado de sua representação. Embora o foco do artigo tenha sido os *machinimas*, vale salientar que outros estilos de vídeo (*gameplay, highlights, streams, etc.*) podem operar sob a mesma lógica e por isso também devem ser objetos de pesquisa para fomentar a discussão acerca dessas relações entre jogo e capital.

Finalmente, falar em capitalismo cognitivo e pós industrial, é sugerir a ascensão de várias indústrias, inclusive a dos jogos, onde a mobilização e extração do conhecimento de seus consumidores se torna um imperativo e que fornece aos *games studies* perspectivas interdisciplinares, tendo em vista a colonização do lúdico pelo capital (FALCÃO; MARQUES, 2020, p. 76)

Em síntese, estamos falando do valor de um bem cultural que não é criado apenas pelas desenvolvedoras, mas também, principalmente, pela força criativa dos jogadores que estão constantemente empenhando esforços na criação de conteúdo, usando a propriedade intelectual do jogo e contribuindo para o seu regime de acumulação de capital. Concluímos que ao divulgar o jogo e criar conteúdo a ser consumido por outros jogadores, a retórica neoliberal de máxima rentabilidade ao menor custo ganha forma dentro da indústria dos jogos.

REFERÊNCIAS

BRESSER-PEREIRA, Luiz Carlos. **As duas fases da história e as fases do capitalismo.** Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/criticassociedade/article/view/13505/7720>. Acesso em: 07 Out.2020

CAMARGO, Silvio. **Considerações sobre o conceito de trabalho imaterial.** Disponível em: <http://pensamentoplural.ufpel.edu.br/edicoes/09/2.pdf>. Acesso em: 05 Out. 2020.

DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. **Games of Empire: Global Capitalism and Video Games.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

GORZ, André. **O imaterial: conhecimento, valor e capital.** Disponível em: https://wp.ufpel.edu.br/franciscovargas/files/2019/09/O-Imaterial_Andr%C3%A9-Gorz.pdf. Acesso em: 09 out. 2020.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. **Império.** Rio de Janeiro: Record, 2002.

KUCKLICH, Julian. **Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry.** Disponível em: http://journal.fibreculture.org/issue5/kucklich_print.html. Acesso em: 09 Out.2020.

LAZZARATO, Maurizio; NEGRI, Antonio. **Trabalho imaterial: formas de vida e produção de subjetividade.** Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

LOWOOD, Henry. **Found-Tecnology: Players as Innovators in the Making of Machinima.** In: McPHERSON, Tara. Digital Youth, Innovation, and the Unexpected. Cambridge: The MIT Press, 2008. pp: 165-196.

NITSCHKE, Michael. **Claiming Its Space: Machinima.** Disponível em: <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2007/nitsche>. Acesso em: 07 out. 2020

SANTOS, Laymert.; FERREIRA, Pedro. **A regra do jogo: desejo, servidão e controle.** In: Fábio Villares. (Org.). Novas mídias digitais (audiovisual, games e música): impactos políticos, econômicos e sociais. 1ed. Rio de Janeiro: E-papers, 2008, v., p. 85-104.

SIHVONEN, Tanja. **Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming.** Disponível em: <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/34685>. Acesso em: 06 Out. 2020.

VERCELLONE, Carlo. **The hypothesis of cognitive capitalismo.** Disponível em: https://halshs.archivesouvertes.fr/file/index/docid/273641/filename/The_hypothesis_of_Cognitive_Capitalismhall.pdf. Acesso em: 10 out. 2020.

VERCELLONE, Carlo. **From Formal Subsumption to General Intellect: Elements for a Marxist Reading of the Thesis of Cognitive Capitalism, in Historical Materialism.** Disponível em: <https://halshs.archivesouvertes.fr/file/index/docid/263661/filename/historicalpublicpdf.pdf>. Acesso em: 10 out. 2020.